



平成30年8月期 第1四半期決算短信(日本基準)(連結)

平成30年1月15日

上場会社名 株式会社アクロディア
コード番号 3823 URL <http://www.acrodea.co.jp>

上場取引所 東

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 堤 純也

問合せ先責任者 (役職名) 執行役員 管理部長 (氏名) 藤崎 滋夫

TEL 03-4405-5460

四半期報告書提出予定日 平成30年1月15日

配当支払開始予定日

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成30年8月期第1四半期の連結業績(平成29年9月1日～平成29年11月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
30年8月期第1四半期	355	48.6	27		7		9	
29年8月期第1四半期	692		191		193		313	

(注) 包括利益 30年8月期第1四半期 9百万円 (%) 29年8月期第1四半期 313百万円 (%)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
30年8月期第1四半期	0.49	0.47
29年8月期第1四半期	19.57	

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
30年8月期第1四半期	1,482	961	61.9	43.45
29年8月期	981	288	28.4	14.55

(参考) 自己資本 30年8月期第1四半期 917百万円 29年8月期 278百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
29年8月期		0.00		0.00	0.00
30年8月期					
30年8月期(予想)		0.00		0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

当社では、当面は安定した財務体質に裏付けられた経営基盤の強化を図るとともに、新サービスの開発投資や今後の事業展開に備え内部留保の充実を優先させていただき方針としており、従来より配当を実施しておらず、当期に関しましても無配とさせていただきます。

3. 平成30年8月期の連結業績予想(平成29年9月1日～平成30年8月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第2四半期(累計)	688	51.8	35		13		19		0.91
通期	1,487	44.1	52		28		40		1.93

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

連結業績予想の修正については、本日(平成30年1月15日)公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 有

新規 3 社 (社名) 有限会社インタープラン、株式会社エンターテイメントシステムズ、GUAM ENTERTAINMENT SYSTEMS, LLC、除外 1 社 (社名) ネクスト・セキュリティ株式会社

詳細は、添付資料P.4「(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 3. 報告セグメントごとの資産に関する情報 (子会社の取得による資産の著しい増加) 及び(子会社の売却による資産の著しい減少)」をご覧ください。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
以外の会計方針の変更 : 無
会計上の見積りの変更 : 無
修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	30年8月期1Q	21,120,693 株	29年8月期	19,166,093 株
期末自己株式数	30年8月期1Q	93 株	29年8月期	93 株
期中平均株式数(四半期累計)	30年8月期1Q	20,410,494 株	29年8月期1Q	16,038,100 株

四半期決算短信は四半期レビューの対象外です

業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記に記載した予想数値は、現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、業況等の変化等により、上記予想数値と異なる場合があります。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	5
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(セグメント情報等)	9
3. その他	11
継続企業の前提に関する重要事象等	11

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

文中の将来に関する事項は、当第1四半期連結会計期間の末日において当社グループが判断したものであります。

当第1四半期連結累計期間（自平成29年9月1日至平成29年11月30日）におけるわが国経済は、雇用・所得環境の改善や消費者マインドの持ち直しの動きが見られるなど、緩やかな回復基調で推移しておりますが、人材不足の深刻化や海外経済の不確実性、金融資本市場の変動の影響等により、依然として不透明な状況が続いております。

当社グループの属するスマートフォン関連市場においては、スマートフォンの更なる普及に加え、IoT（※）やAI（人工知能）技術の進化により、スマートフォンに付随するサービスやソリューションの市場規模は継続的に拡大傾向にあります。

このような状況の下、当社グループにおいては、「ユーザーに豊かなライフスタイルを提供できるサービスプラットフォーム」を提供することを目的とし、スマートフォン向けのソリューション及びコンテンツサービスやIoT技術を駆使したソリューションサービスの提供を推進してまいりました。

ソリューション事業及びサブリース事業においては、安定的な収益獲得のため、既存顧客との取り組み深耕とコスト管理を意識した事業運営を図ると同時に、新たな収益獲得のための施策及びサービス開発を積極的に展開いたしました。

サブリース事業においては、「肉横丁」ブランドとして首都圏に新規2店舗がオープンし、業績に大きく寄与しております。

新たな事業といたしましては、平成29年10月1日付でグアム政府公認のゲーミングであるビンゴ向けのシステムを提供するGUAM ENTERTAINMENT SYSTEMS, LLCを所有する株式会社エンターテイメントシステムズを連結子会社化いたしました。当第1四半期連結累計期間において既にキャッシュ・フローを生み出しており、今後の展開として当社の強みを生かしたIoT、ソリューションサービスによるスマートフォン向けビンゴシステムの提供開始に向けた準備を進めております。

さらに、当社の新たな取り組みとして注力しておりますIoT野球ボール「i・Ball Technical Pitch」においては、プロ野球秋季キャンプで複数の球団に試験的に採用されるなどその機能を高く評価され、当第1四半期連結累計期間における業績に大きく貢献いたしました。

また、当第1四半期連結累計期間において、当社連結子会社であったネクスト・セキュリティ株式会社に対する貸付資金に対して貸倒引当金14百万円を営業外損失として計上しております。

これらの結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は355百万円（前年同四半期比48.60%減）、営業利益は27百万円（前年同四半期は営業損失191百万円）、経常利益は7百万円（前年同四半期は経常損失193百万円）、親会社株主に帰属する四半期純利益は9百万円（前年同四半期は親会社株主に帰属する四半期純損失313百万円）となり、平成22年8月期第1四半期以来の四半期純利益計上となりました。

セグメントの業績は、次のとおりであります。

なお、前第3四半期連結会計期間から「サブリース事業」を、当第1四半期連結会計期間から「教育関連事業」を新たに追加しており、報告セグメントを「ソリューション事業」1区分から「ソリューション事業」、「サブリース事業」及び「教育関連事業」の3区分に変更しております。このため、セグメント毎の前年同期比較については記載を省略しております。

(ソリューション事業)

ソリューション事業は、スマートフォン向けプラットフォームソリューションやIoT関連ソリューションを展開する「プラットフォーム」分野、ソーシャルゲームやアプリ関連、ゲーム受託開発等を行う「コンテンツサービス」分野、及び、その他受託開発案件等を行っております。

プラットフォーム分野においては、安定的な収益軸として「きせかえtouch」や「Multi-package Installer for Android」等の安定的な収益基盤は堅調に推移しました。

また、中長期的な成長を目指し、「インターホン向けIoT（※）システム」や野球のボールにセンサーを組み込んだ製品「i・Ball Technical Pitch」の開発など、システム開発を基盤とした事業の拡大に向けた新たな取り組みも進めております。特に、「i・Ball Technical Pitch」については、平成29年9月25日に発売記念記者発表会を開催し、スポーツIoT（※）の先駆けとしてシェア獲得に向けた取り組みを積極的に行っております。当第1四半期連結累計期間において新たに進出いたしましたビンゴ向けシステム事業では、当社の強みを生かしたIoT、ソリューションサービスとのシナジー創出を目指し、事業基盤の確立に取り組んでおります。

コンテンツサービスの分野においては、複数のプラットフォームでソーシャルゲームやアプリを提供し、市場獲得に取り組んでおります。当第1四半期連結累計期間においては、平成23年12月にサッカー日本代表チームオフィシャルライセンスソーシャルゲームとしてサービスを開始したサッカー日本代表シリーズのタイトルを、従来の「サッカー日本代表2018ヒーローズ」から「サッカー日本代表2020ヒーローズ」へと変更し新たに配信を開始するなど、新規顧客の獲得を図っております。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は336百万円、営業利益は110百万円となりました。

（サブリース事業）

サブリース事業は、不動産のサブリース及び商標権の管理等を行っております。年間40万人の顧客動員数を誇る「渋谷肉横丁」においては商標権の管理を行い、「肉横丁」ブランドとして全国での展開を目指しております。当第1四半期連結累計期間においては、平成29年9月に「八王子 肉魂」がグランドオープン、「沼袋 浜横丁」が新規オープンいたしました。また、渋谷センター街の渋谷肉横丁と当社のコンテンツサービスであるスマートフォン向けカードゲーム「野球しようよ♪ガールズスタジアム」、「ガルフト！～ガールズ&フットボール～」のコラボキャンペーンを行い、リアルとネットのシナジー実現に向けた取り組みも進めております。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は19百万円、営業利益は2百万円となりました。

（教育関連事業）

教育関連事業は、主に求職者向けITスクールのセミナーを行っております。首都圏では五反田校及び新宿校の2校を開講し、訓練期間を約半年としてIT分野の教育訓練を実施しております。また、当社は平成29年8月に厚生労働大臣より労働者派遣事業許可証の交付を受け、人材の活用を視野に事業展開の準備を進めております。

なお、当第1四半期連結累計期間においては、添付資料P.4「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (1) 四半期連結貸借対照表」のみに反映しており、業績に影響はありません。

（注）※ IoT

モノのインターネット（Internet of Things）。

従来は主にパソコンやサーバー、プリンタ等のIT関連機器が接続されていたインターネットに、それ以外の各種家電製品、生活環境などの情報を取得する各種のセンサー等、さまざまな“モノ”を接続する技術。

（2）財政状態に関する説明

当第1四半期末における総資産は、前連結会計年度末に比べ501百万円増の1,482百万円となりました。流動資産は、現金及び預金等の増加により、前連結会計年度末に比べ67百万円増加し、430百万円となりました。固定資産は、のれん等の増加により、前連結会計年度末に比べ433百万円増加し、1,051百万円となりました。負債は、買掛金や未払金等の減少により、前連結会計年度末に比べ171百万円減少し、521百万円となりました。純資産は、資本金や資本剰余金等の増加により、前連結会計年度末に比べ672百万円増の、961百万円となりました。

（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

連結業績予想につきましては、当初予想した業績を上回る見通しであることから、第2四半期連結累計期間及び通期の業績予想を修正いたしました。

詳細については、本日（平成30年1月15日）公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成29年8月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成29年11月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	29,553	159,921
売掛金	304,201	226,793
仕掛品	8,014	9,291
前払費用	38,779	12,839
短期貸付金	—	49,000
その他	13,927	37,297
貸倒引当金	△30,835	△64,230
流動資産合計	363,642	430,913
固定資産		
有形固定資産	24,262	23,825
無形固定資産		
のれん	276,263	696,615
商標権	266,277	259,331
ソフトウェア	—	9,244
ソフトウェア仮勘定	—	12,100
無形固定資産合計	542,541	977,292
投資その他の資産		
長期未収入金	150,531	215,228
その他	50,978	50,618
貸倒引当金	△150,531	△215,228
投資その他の資産合計	50,978	50,618
固定資産合計	617,782	1,051,736
資産合計	981,425	1,482,649
負債の部		
流動負債		
買掛金	64,723	25,406
短期借入金	346,219	316,030
未払法人税等	9,306	4,647
未払金	146,316	89,756
未払費用	50,748	53,408
その他	60,193	16,971
流動負債合計	677,509	506,221
固定負債		
資産除去債務	15,200	15,412
固定負債合計	15,200	15,412
負債合計	692,709	521,633
純資産の部		
株主資本		
資本金	828,413	1,142,872
資本剰余金	846,677	1,161,136
利益剰余金	△1,396,109	△1,386,129
自己株式	△161	△161
株主資本合計	278,819	917,717
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	—	△10
その他の包括利益累計額合計	—	△10
新株予約権	9,896	43,308
純資産合計	288,715	961,015
負債純資産合計	981,425	1,482,649

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

(四半期連結損益計算書)

(第1四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成28年9月1日 至平成28年11月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成29年9月1日 至平成29年11月30日)
売上高	692,542	355,999
売上原価	502,477	128,731
売上総利益	190,065	227,268
販売費及び一般管理費	382,029	199,386
営業利益又は営業損失(△)	△191,964	27,882
営業外収益		
受取利息	—	230
為替差益	952	120
その他	155	0
営業外収益合計	1,107	351
営業外費用		
支払利息	1,699	1,552
貸倒引当金繰入額	1,059	14,187
その他	0	4,902
営業外費用合計	2,758	20,642
経常利益又は経常損失(△)	△193,615	7,591
特別利益		
新株予約権戻入益	638	4,756
特別利益合計	638	4,756
特別損失		
減損損失	3,163	—
事務所閉鎖損失	—	1,415
のれん償却額	116,574	—
特別損失合計	119,738	1,415
税金等調整前四半期純利益 又は税金等調整前四半期純損失(△)	△312,714	10,932
法人税、住民税及び事業税	1,155	952
法人税等合計	1,155	952
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△313,870	9,979
親会社株主に帰属する四半期純利益 又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△313,870	9,979

（四半期連結包括利益計算書）
（第1四半期連結累計期間）

（単位：千円）

	前第1四半期連結累計期間 （自平成28年9月1日 至平成28年11月30日）	当第1四半期連結累計期間 （自平成29年9月1日 至平成29年11月30日）
四半期純利益又は四半期純損失（△）	△313,870	9,979
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	—	△10
その他の包括利益合計	—	△10
四半期包括利益	△313,870	9,968
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	△313,870	9,968
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項

（継続企業の前提に関する注記）

当社グループは、前連結会計年度において、営業損失363,677千円、親会社株主に帰属する当期純損失891,201千円を計上し、当第1四半期連結累計期間においては、営業利益27,882千円、親会社株主に帰属する四半期純利益9,979千円を計上しているものの、今後の継続的な営業利益と親会社株主に帰属する当期純利益の計上について不確実なため、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が継続しております。

当社グループでは、これらの状況を解消すべく昨今の携帯電話・スマートフォン関連市場の動向に対応し、スマートフォン向けのソリューションやサービス関連市場において、成長が見込まれる分野であるスマートフォン向けコンテンツやIoT関連ソリューション等の事業に経営資源を集中させ、持続的な成長のための施策を図っております。また、新たな事業の取得を積極的に進めていくことが、今後の発展に大きく寄与するとの判断から、新規事業を開始しております。同時に、収益性と財務状況の改善に向けては、販売管理費の削減等を継続的に進めております。

当社グループにおける早期の業績回復と財務状況の改善のための経営改善施策は以下のとおりです。

(1) 事業基盤の強化

当社グループは、主にスマートフォン市場におけるプラットフォームソリューションやコンテンツサービスを提供しており、顧客への継続的なサービス提供を行う、ストックビジネスの確立を図っております。

既存のサービス・ソリューションの収益性を向上させるとともに、今後さらに成長が見込まれるIoT関連ソリューション等の成長分野に経営資源を集中させ中長期的な成長を目指し、事業基盤の強化を進めております。

外出先でもインターホンの応答が可能となる、アイホン及びパナソニック製等の集合住宅向けインターホンに対応した「インターホン向けIoTシステム」においては、富士通株式会社との「ロボット AIプラットフォーム」と連携し、顔・音声認識を可能にするなど、IoT技術による高セキュリティの実現とユーザー満足度向上に向けた取り組みを行っております。また、国内外のインターホン市場におけるシェア拡大に向けて、インターホンメーカー、マンションデベロッパーや管理会社、マンション向けインターネットサービスプロバイダー等を主な事業パートナーとして積極的な事業展開を継続しております。

同時に、不採算事業や部門の譲渡など、収益改善に向けた事業の選択と集中を敢行し、事業基盤の強化を進めております。

(2) プラットフォームソリューションの事業規模拡大

プラットフォームソリューションにおいては、スマートフォンでサービスを提供する通信キャリア、コンテンツプロバイダーを主要顧客とし、スマートフォン向けの各種サービスプラットフォームを提供し、顧客に安心してご利用いただける仕組みづくりを行っております。主に「きせかえtouch」「Multi-package Installer for Android」等のソリューションを提供し、既存顧客からの売上をベースにコスト管理の徹底を行い、安定的な収益を確保しております。

IoT関連ソリューション事業においては、スポーツIoTにおける製品・サービスの開発の第一弾として「i・Ball Technical Pitch」を発表いたしました。プロ野球秋季キャンプで複数の球団に試験的に採用されるなど、スポーツIoTの先駆けとしてシェア獲得に向けた取り組みを積極的に行っております。また、平成29年12月には一般向けに「i・Ball Technical Pitch」の販売を開始いたしました。

(3) コンテンツサービスの収益力向上

コンテンツサービスにおいては、ゲーム・アプリ関連市場において、ソーシャルゲーム等のコンテンツサービス提供を中心とした事業展開を行っております。

当社グループは、平成23年12月から配信を開始し長期にわたり一定の人気を獲得している、JFAオフィシャルライセンスソーシャルゲーム「サッカー日本代表」シリーズ等、ライセンスを取得した複数のスポーツ関連ゲームをはじめ、さまざまなジャンルのゲームやアプリを提供しております。各ゲーム・アプリの特性にあったプラットフォームを選定しマルチプラットフォーム展開するとともに、コアなファンを持つゲームの展開に注力し、ターゲットとなる利用者層により効率的にリーチさせております。

同時にコンテンツサービスにおいては、コンテンツの選択と集中に着手し、より収益性を意識したサービスの強化に取り組んでおります。

今後もコンテンツサービスのラインアップを充実させるとともに集客力の向上並びにさらなるマネタイズ施策の強化により、売上拡大と収益向上を図ってまいります。

(4) サブリース事業の事業展開

連結子会社である株式会社渋谷肉横丁の行うサブリース事業においては、平成29年8月に「八王子 肉魂」、平成29年9月に「沼袋 浜横丁」がオープンし、「肉横丁」ブランドの全国展開に向けて店舗開拓を積極的に進めております。また、渋谷センター街の渋谷肉横丁と当社のコンテンツサービスであるスマートフォン向けカードゲーム「野球しようよ♪ガールズスタジアム」、「ゴルフ！～ガールズ&フットボール～」のコラボキャンペーンを行い、実店舗と当社既存IT関連事業とのシナジーの創出に取り組んでおります。

(5) 新事業の開拓

当社グループは、新たな分野の事業開拓を積極的に推進し、業容拡大を図ることが当社収益の改善につながるものと考えており、また、既存事業とのシナジー効果の追求を行うことで、中長期的な成長を目指しております。

当社は、平成29年8月に厚生労働大臣より労働者派遣事業許可証の交付を受けました。ITスクールを運営する有限会社インタープランと業務提携をし有限会社インタープランが運営するITスクールの教育関連事業において連携するとともに、今後有限会社インタープランが創出する人材の活用を視野に事業展開を目指しており、同社を子会社化いたしました。

さらに、当社グループは安定した収益基盤の確保及び強化を図るとともに、当社の強みであるIoT、AIの技術を生かしたシステム開発事業を拡大し、将来的な成長につなげていくことを目的として、グアムで政府公認のゲーミングとして定着しているビンゴゲームのシステムを提供するGUAM ENTERTAINMENT SYSTEMS, LLCを所有する株式会社エンターテイメントシステムズを子会社化いたしました。

(6) コスト管理

当社グループは、業務効率化による販売費及び一般管理費等のさらなる削減や、その他経費の見直しを行い、コスト削減を図っております。また、開発稼働率の向上に向けたプロジェクト管理の強化を進め、継続的に開発効率の改善に取り組んでおります。

人件費につきましては、役員報酬並びに従業員の給与の一部を業績連動としております。

(7) 財務状況の改善

当社グループは、売上拡大と継続的なコスト管理により、さらなる財務状況の改善を図ってまいります。

当社は、平成29年8月25日に、さらなる事業拡大のための資金確保と当社の開発技術を活かした事業展開の加速、シナジー効果の見込める事業取得を進めることを目的として、田邊勝己氏、上田和彦氏を割当先とする第三者割当による新株式689,600株の発行を取締役会にて決議し、同9月26日の臨時株主総会特別決議として可決されております。これにより199,984千円を調達するとともに、同臨時株主総会の普通決議として、田邊勝己氏、上田和彦氏、片岡剛氏、Star Gate Investment Holdings Ltd.を割当先とする第三者割当による第9回新株予約権87,300個の発行について承認されております。これにより38,499千円を調達しております。

当該募集により調達する資金は各事業の確立に充当し、当該新株予約権の行使により調達される資金により自己資本の改善も期待できると考えております。

新株予約権の行使の有無は新株予約権者の判断に依存し、現時点において新株予約権の行使による財産の出資額及びその出資時期は確定したものではないことから、当社が予定どおりの資金調達ができない可能性があり、これにより、当社グループの事業、財務状況及び業績に悪影響が及ぶ可能性があります。但し、その際には、各事業の開発資金のうち外注費やその他経費の支出を調整することやその他の資金調達の方法も視野に入れ検討すること等で対応する予定です。

平成29年10月1日を効力発生日とする株式会社エンターテイメントシステムズとの株式交換により、発行済株式総数1,100,000株、資本金及び資本準備金がそれぞれ190,300千円増加しております。

以上の施策を通じた収益性の改善により、安定的な利益を確保し、財務体質のさらなる改善を図ってまいります。

しかしながら、各施策については、推進途中で不確定な要素が存在することに加え、安定的な売上高の確保は外的要因に依存する部分が大きく、売上の進捗が思わしくない場合には手元流動性が低下する可能性があり、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。

なお、連結財務諸表は継続企業を前提として作成しており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を連結財務諸表に反映しておりません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

第三者割当増資により、当第1四半期連結累計期間において資本金及び資本準備金がそれぞれ99,992千円増加、株式交換に伴う新株式発行により、資本金及び資本準備金がそれぞれ190,300千円増加、新株予約権の行使及びストック・オプションの行使による新株式発行により、資本金及び資本準備金がそれぞれ24,167千円増加し、当第1四半期連結会計期間末において資本金が1,142,872千円、資本準備金が1,161,136千円となっております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間（自平成28年9月1日至平成28年11月30日）

当社グループは、全セグメントの売上高の合計、営業損失及び資産の金額の合計額に占める「ソリューション事業」の割合がいずれも90%を超えているため、記載を省略しております。

II 当第1四半期連結累計期間（自平成29年9月1日至平成29年11月30日）

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント			
	ソリューション事業	サブリース事業	教育関連事業	計
売上高				
外部顧客への売上高	336,484	19,033	—	355,517
計	336,484	19,033	—	355,517
セグメント利益又は損失(△)	110,048	2,729	—	112,777

	その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 3
売上高				
外部顧客への売上高	481	355,999	—	355,999
計	481	355,999	—	355,999
セグメント利益又は損失(△)	481	113,259	△85,377	27,882

- (注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、物販事業等を含んでおります。
 2. セグメント利益の調整額△85,377千円には、のれんの償却額△16,792千円、各報告セグメントに配分していない全社費用△68,585千円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。
 3. セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

(報告セグメントの追加)

当第1四半期連結会計期間において、有限会社インタープランの株式を取得し、新たに連結の範囲に含めており、「教育関連事業」として報告セグメントを追加しております。なお、当第1四半期連結累計期間においては同社の貸借対照表のみを連結しており、四半期連結損益計算書に同社の業績は含まれておりません。

また、前第3四半期連結会計期間において、株式会社渋谷肉横丁の株式を取得し連結子会社化したことに伴い、「サブリース事業」を新たに追加しております。

これらにより、報告セグメントを「ソリューション事業」1区分から「ソリューション事業」、「サブリース事業」及び「教育関連事業」の3区分に変更しております。

3. 報告セグメントごとの資産に関する情報

（子会社の取得による資産の著しい増加）

当第1四半期連結会計期間において、株式会社エンターテイメントシステムズ及び有限会社インタープランの株式を取得し、新たに連結の範囲に含めております。

これにより、前連結会計年度の末日に比べ、当第1四半期連結会計期間の報告セグメントの資産の金額は、「ソリューション事業」において11,967千円、「教育関連事業」において12,691千円増加しております。

（子会社の売却による資産の著しい減少）

当第1四半期連結会計期間において、ネクスト・セキュリティ株式会社の当社保有全株式を譲渡し、連結の範囲から除外しております。

これにより、前連結会計年度の末日に比べ、当第1四半期連結会計期間の報告セグメントの資産の金額は、「ソリューション事業」において135,227千円減少しております。

4. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

（固定資産に係る重要な減損損失）

該当事項はありません。

（のれんの金額の重要な変動）

当第1四半期連結累計期間において、株式会社エンターテイメントシステムズ及び有限会社インタープランの株式を取得したことによるのれんが発生しております。なお、当該事象によるのれんの増加額は、当第1四半期連結累計期間においては471,206千円であります。

これは各報告セグメントに配分していない全社資産であります。

（重要な負ののれん発生益）

該当事項はありません。

3. その他

継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度において、営業損失363百万円、親会社株主に帰属する当期純損失891百万円を計上し、当第1四半期連結累計期間においては、営業利益27百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益9百万円を計上しているものの、今後の継続的な営業利益と親会社株主に帰属する当期純利益の計上について不確実なため、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が継続しております。

当該状況を解消、改善するための対応策については、継続企業の前提に関する事項に記載のとおりです。これらの対策が計画どおり進捗しなかった場合、当社グループの事業に支障を来す可能性があります。

なお、文中の将来に関する事項は当第1四半期連結会計期間の末日現在において当社グループが判断したものであります。